

RELEVANSI PEMIKIRAN DAN KARYA ARSITEKTUR TADAO ANDO DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI

Dara Fitriani¹⁾, Asta Julianman Hatta²⁾

^{1,2} Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Negeri Gorontalo

Email: darafitriani110394@ung.ac.id¹⁾

Asal Negara: Indonesia

ABSTRAK

Tadao Ando adalah salah satu arsitek berkelas internasional yang berasal dari Jepang. Hasil pemikiran Tadao Ando tergambar dalam karya-karya arsitekturnya yang berbentuk sederhana namun terlihat monumental dan menggunakan material beton ekspos dan telah dikenal di dunia. Konsep dan ide yang diterapkan dalam karya bangunannya tercermin dan berkaitan erat dengan pemahaman tokoh-tokoh arsitek yang bersifat fenomenologi seperti Edmund Husserl, Martin Heidegger, Merleau Ponty dan tokoh fenomenologi lainnya. Namun Tadao Ando tidak pernah mengungkapkan secara eksplisit bahwa konsep dan pemikiran yang digunakan Tadao Ando dalam merancang bangunan menggunakan pemahaman fenomenologi. Hasil karyanya berakar dari pemikiran, cara belajar dan memahami arsitektur dengan membawa asal muasal kebudayaan Eastern-Japanese yang kemudian ia terapkan dalam merancang bangunan. Cara berpikir dan teori dari Norberg-Schulz dan K. Frampton juga menjadi dasar pedoman yang diperhatikan oleh Tadao Ando dalam memahami ilmu arsitektur. Fokus dan Lingkup pada artikel ini adalah untuk mengkaji pemikiran dan karya arsitektur Tadao Ando dalam perspektif fenomenologi. Tahap pengumpulan data serta penyusunan artikel menggunakan kajian studi literatur. Data literatur yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian mengungkap bahwa pemikiran Tadao Ando dalam desain secara tidak langsung dipengaruhi oleh pemikiran-pemikiran fenomenologi arsitektur berdasarkan prinsip-prinsip fenomenologi yang dibandingkan dengan karya-karya Tadao Ando.

Kata kunci: Arsitektur Jepang; Fenomenologi; Tadao Ando

ABSTRACT

Tadao Ando is one of the world-class architects originally from Japan. The results of Tadao Ando's ideas are reflected in his architectural works, which are simple but look monumental and use exposed concrete materials and are well-known in the world. The concepts and ideas applied in his building works are reflected in and closely related to the understanding of phenomenological architects such as Edmund Husserl, Martin Heidegger, Merleau Ponty, and other phenomenological figures. However, Tadao Ando never stated explicitly that the concepts and ideas used by Tadao Ando in designing buildings used phenomenological understanding. The results of his work are rooted in thinking, learning, and understanding architecture by bringing the origins of Eastern-Japanese culture, which he then applies in designing buildings. Norberg-Schulz and K. Frampton's way of thinking and theory also form the basis of the guidelines that Tadao Ando pays attention to in understanding architecture. The focus and scope of this article is to examine Tadao Ando's architectural thoughts and works from a phenomenological perspective. The data collection stage and the preparation of the article used a literature review. Literature data that has been collected will then be analyzed descriptively. The study results reveal that Tadao Ando's ideas in design are indirectly influenced by architectural phenomenological ideas based on phenomenological principles compared to Tadao Ando's works.

Keywords: Japanese Architecture; Phenomenology; Tadao Ando

1. PENDAHULUAN

Sejak abad 19 tokoh-tokoh arsitek terdahulu seperti Vitruvius, Leonardo da Vinci adalah seseorang yang telah memunculkan berbagai teori-teori pemahaman arsitektur yang mencakup konsep, pandangan serta pemikiran yang digunakan untuk merancang suatu bangunan. Menurut Vitruvius (dalam buku De Architura) arsitektur adalah ilmu yang multidisiplin karena hasil dari karya arsitektur dapat diperoleh dari ilmu matematika, sains, seni, teknologi, politik, sejarah, filsafat dan ilmu lainnya.

Salah satu pendekatan ilmu utama yang mempengaruhi arsitektur adalah ilmu filsafat. Secara terminologi filsafat dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari bagaimana peristiwa pada kehidupan dan berbagai pemikiran manusia yang dijabarkan dalam suatu konsep dasar dengan logika berpikir yang rasional. Menurut Vitruvius ilmu filsafat dalam arsitektur mencakup pendekatan rasionalisme, empirisme, fenomenologi, post-strukturalisme, dan dekonstruktivisme. Pendekatan ilmu serta teori tersebut kemudian menjadi suatu

konsep gagasan atau ide seorang arsitek dalam pengembangan wawasan pada karya-karya arsitektur.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, banyak arsitek muda maupun arsitek profesional yang mungkin telah mengabaikan teori dalam ilmu arsitektur. Secara tersirat seorang arsitek yang merancang tanpa dasar teori akan kurang dapat menjelaskan alasan mengenai konsep dan bentuk pada hasil karyanya. Hal ini juga dapat menyebabkan suatu pemikiran, konsep dan gagasan hasil karya arsitektur seorang arsitek memiliki relevansi terhadap teori dan pemahaman dengan pendekatan ilmu filsafat arsitektur.

Salah satu konteks dalam kritik karya arsitektur ini telah dijelaskan oleh Shirazi (2012) pada pemikiran karya arsitektur Tadao Ando. (Shirazi 2012) dalam kritiknya telah menjelaskan bahwa beberapa hasil karya dan pemikiran arsitektur Tadao Ando secara tersirat telah mengikuti pemahaman dan pandangan secara fenomenologi. Kritik Shirazi (2012) terhadap pemikiran Tadao Ando telah dinilai mengikuti pemikiran para tokoh-tokoh penganut pemahaman fenomenologi seperti Husserl, Heidegger, Merleau Ponty. Namun dalam hal ini, Tadao Ando mendeklarasikan bahwa dirinya bukanlah seorang arsitek yang memiliki pemikiran dan pemahaman fenomenologi. Untuk mengungkap lebih jauh mengenai keterkaitan antara prinsip fenomenologi dengan Tadao Ando maka fokus dan lingkup pada artikel ini adalah untuk mengkaji dan memaparkan relevansi pemikiran dan karya arsitektur Tadao Ando dalam perspektif fenomenologi

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data dilakukan menggunakan studi literatur pada buku-buku, jurnal dan artikel ilmiah terkait teori pemahaman fenomenologi dalam arsitektur serta pemikiran dan karya arsitektur Tadao Ando. Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis secara deskriptif untuk penyajian data yang lebih informatif. Data yang telah dianalisis secara deskriptif bertujuan untuk melihat adanya relevansi terhadap pemikiran karya arsitektur Tadao Ando dalam perspektif fenomenologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Biografi & Karya Tadao Ando (I)

Tadao Ando adalah arsitek kenamaan asal jepang yang dulunya sempat berkarier sebagai petinju dan dijuluki sebagai "Great Ando". Lahir pada 13 September 1941 di daerah Minato, Osaka. Beliau pernah berkuliah di jurusan Arsitektur di Osaka Institute of Technology Junior College namun tidak sampai selesai. Ia juga sering mengatakan bahwa ilmu arsitektur yang dimilikinya dipelajari secara otodidak dengan membaca dan mengamati karya-karya arsitek ternama. Setelah mengambil

sekolah menengah jurusan teknik, Ando sempat mengikuti kuliah di sekolah seni Setsu Mode Seminar. Sebelum bekerja dibidang arsitek, Tadao Ando sempat kursus interior dan sempat menangani proyek interior. namun dengan segala pengalaman yang ada dan keterbatasan pendidikan arsitektur akhirnya Tadao Ando telah memenangkan penghargaan Pritzker, Medali Alvar Aalto, Penghargaan Pritzker, Medali Emas untuk AIA dan UIA.

Pada tahun 1969 Tadao Ando mendirikan Tadao Ando Architects & Associates di Osaka Jepang. Mayoritas proyeknya adalah mendesain rumah tinggal. Ciri khas yang dimiliki oleh Tadao Ando pada karya arsitekturnya adalah dinding dan konstruksi dari beton ekspos tanpa finishing yang memiliki gaya arsitektur dan mengembangkan bentuk-bentuk geometris. Di tahun 1980 Karya Ando sudah mulai melanglang buana dari mulai pusat perbelanjaan, kuil, gereja dan pada 1990 fasilitas publik dan museum banyak beliau hasilkan.

Karya-karya yang telah dibangun dari tahun 1973 sampai dengan 2007 adalah Rumah Tomishima, Sumiyoshi no Nagaya, Rumah Koshino, Rokko Housing One, Gedung Time's I, Festival, Kapel di Gunung Rokko, dan masih banyak lagi. Ando sempat menjadi profesor tamu untuk mengisi di sejumlah kampus ternama dunia seperti Yale University (1987), Columbia University (1988), dan South California University (2002). Sekitar tahun 1997 Ando mendedikasikan dirinya untuk menjadi dosen di Tokyo University (Fakultas Teknik), pensiun di tahun 2003 dengan gelar Profesor Emeritus dan pada tahun 2005 mendapatkan gelar tokubetsu eiyo kyōju.

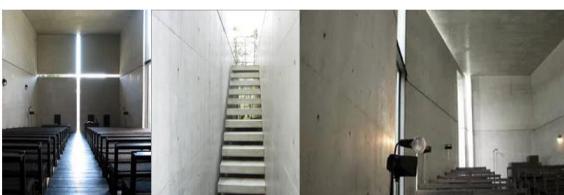
1. Karya pertama Ando yang mendapatkan penghargaan Annual Prize of Architectural Institute of Japan pada tahun 1979 adalah Row House di Sumiyoshi dan bangunan ini berhasil menarik perhatian dunia dalam kurun waktu 6 tahun setelah konsultan yang ia dirikan beroperasional. Row House adalah rumah tinggal pribadi di Sumiyoshi-ku Jepang. Menurut Ando (1984) "*In its simple but rich spatial composition, in its expression of enclosure, and in the way light gives character to daily-life spaces, this house encapsulates an image of my architecture.*" yang berarti "Dalam kesederhanaan namun kaya akan komposisi tata ruang, ekspresi dari selubungnya, dan cara dari cahaya memberikan karakter pada ruang kehidupan sehari-hari dan rumah ini merangkum segala citra saya mengenai arsitektur". Bangunan ini adalah hasil dari pencapaian Ando untuk mengembangkan keterampilannya dan juga awal dari semua ide arsitektur yang mencakup berbagai aspek yang dapat terlihat dari material dan bentuk ruang yang ada. Bangunan ini memiliki konsep yang terlihat tertutup dan memiliki sirkulasi sambungan di antara dua bagian menggunakan material beton

dengan ciri khas Ando yang mengusung bentuk simple. Rumah ini memiliki 2 lantai yang berukuran 3,2 meter untuk lebarnya dan 12,8 untuk panjangnya. Perlakuan Ando untuk memberikan kepada alam di suatu perspektif kota adalah hal yang membedakan karyanya dengan arsitek lain. Ia meyakini bahwa hubungan antara alam dan manusia adalah hal yang mendasar, Ando memasukkannya ke dalam konstruksi cara hidup di mana penduduk akan berpartisipasi di alam.



Gambar 1. Row House di Sumiyoshi.

2. Church of Light, Ibaraki - Osaka Jepang (1989) adalah karya Ando yang menggabungkan energi ruang simbolik ruangan yang menggunakan cahaya sebagai aspek utamanya. Bangunan ini merupakan pengganti struktur kayu yang telah ada sebelumnya. Dengan anggaran yang rendah, bangunan ini memiliki desain yang sederhana dengan hanya dasar tanah, dinding, langit-langit dan bukaan untuk cahaya dan penyorotan cahaya yang dapat memesona pengunjung. Memiliki dua massa yaitu gereja dan kapel yang yang disiapkan untuk selaras dengan lingkungan urban sekitar.



Gambar 2. Church of Light, Ibaraki – Osaka, Jepang.

Pada buku *Nothingness*, Tadao Ando's *Secret Christian Space* (2009) dijelaskan mengenai tempat ibadah Gereja Church of Light di Ibaraki Kasugaoka. Menurutnya Menciptakan kekosongan spasial terinspirasi dari tradisi agama dan filsafat Jepang tentang ketiadaan (nothingness). Beton dan cahaya adalah fokus utama Tadao Ando pada kesederhanaan dan keindahan minimalis di Church of Light. Gereja ini terletak di pinggiran kota Jepang. Tadao Ando mengambil pendekatan kuno dengan ini, terutama bila dibandingkan dengan desakan Le Corbusier bahwa dinding tidak lagi menjadi elemen struktural tetapi hanya membran pada kulit luar. Gereja cahaya ini adalah bangunan sederhana yang memanfaatkan segala sesuatunya semaksimal mungkin, bukti ungkapan "*less is more*".

Desainnya yang terlihat introvert berfungsi sebagai penghubung fisik antara jemaat dengan keyakinan dan agama yang dianut, karena dunia terasa di luar dan akan segera dilupakan ketika memasuki area kerohanian yang berada dalam bangunan ini. Salah satu bukaan cahaya yang menjadi fasad adalah berbentuk salib yang dipotong menjadi beton di belakang altar. Ando telah mereduksi perlengkapan agama menjadi ekstrusi salib sederhana, yang sering dikritik sebagai kekosongan, kehampaan dan tidak terdefinisi. Ini tidak mengherankan karena desain minimalis sering diterjemahkan karena sedikit tenaga yang dimasukkan ke dalam suatu hasil karya. Namun, ada unsur estetika desain yang diterapkan oleh Ando dan pelaksana pembangunan yang membuat segala suasana di bangunan tersebut tak ternilai harganya.

Basilika kuno dan katedral dikenal dengan kemampuan bangunan untuk membuat pengguna merasakan kekhidmatan atau kekhusukan dalam berserahteru diri kepada yang mereka sembah. Namun banyak yang mengatakan bahwa di Church of Light yang hanya berukuran sekitar 100 meter persegi, memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesadaran hanya dengan genius locinya. Ini karena permainan bukaan kecil dan cahaya yang rumit membuat ruangan sekecil itu tampaknya terkait dengan entitas yang begitu memukau. Seseorang dapat terhanyut oleh sensasi spiritual dalam diri mereka sendiri, dan ter dorong untuk melanjutkan penyerahan diri. Material beton pada bangunan menambah kegelapan gereja dengan menciptakan tempat ibadah yang lebih rendah hati dan meditatif.

Tadao Ando memotong beton ringan dan padat untuk yang menciptakan keagungan dan cocok untuk tempat ibadah. Beton tersebut bagaikan menghipnotis dan menyihir, seperti memberi analogi pada bangunan tersebut dengan memisahkan orang berdosa dari orang suci di dalamnya. Selain itu, cahaya tidak hanya dari fenestras di dinding tetapi juga dari celah antara dinding dan langit-langit. Bayangan yang diciptakan tercipta menjadi sangat dramatis.

"Light is the origin of all being. Light gives, with each moment, new form to being and new interrelationships to things, and architecture condenses light to its most concise being. The creation of space in architecture is simply the condensation and purification of the power of light." – Tadao Ando

3. 4x4 House, Rumah ini dibangun mengikuti persyaratan lahan. Faktor penentu dari perencanaan bangunan ini berada di daerah Hanshin yang terkena dampak gempa bumi dengan kerusakan yang parah. Dengan lokasi yang menantang dekat dengan pusat gempa pada tahun 1995 akhirnya pemilik lahan bersedia

mengikuti arsitek untuk mengubah bangunan eksisting. Setelah pembangunan 4x4 house ini selesai akhirnya tetangga sebelah rumah tersebut meminta Ando untuk merancang rumah yang serupa dan Ando menyelesaikan idenya untuk membuat 2 fasad rumah sepasang namun menggunakan bahan material yang berbeda. Pada bangunan ini tidak hanya memberi treatment cahaya dan air, namun juga suara dari angin yang berhembus. Ando menggunakan bentuk geometris untuk desainnya seperti kotak, lingkaran, segitiga, dan persegi panjang. Keseimbangan bangunan dengan alam sekitar adalah hal yang selalu ingin dicapai.



Gambar 3. 4x4 House.

Menurut Ando adalah hal yang penting jika individu yang menggunakan karyanya untuk memiliki pengalaman spiritual dan intelektual. Dalam hal ini konsep yang terlihat adalah kubus yang digerakkan berada di lantai atas untuk menghubungkan individu dengan alam sekitar, “*...I try to use the forces in a space to restore the unity between the house and nature...*”. Perbedaan rumah pertama (kiri) adalah materialnya menggunakan beton, sedangkan rumah kedua (kanan) materialnya menggunakan kayu. “*By creating a pair of structures resembling a gate opening out toward the sea but built in contrasting materials, that is, in concrete and wood, I hope to reinforce the connection of the architecture to the place.*” Ando mengatakan bahwa "Dengan membuat sepasang struktur yang menyerupai gerbang yang terbuka ke arah laut tetapi dibangun dengan bahan-bahan yang kontras (beton dan kayu), saya berharap dapat memperkuat koneksi arsitektur di lingkungan tersebut" Pada proses perancangan suatu bangunan, Ando selalu memperkuat konsep ruang yang didapatkan dari *ambience* yang ia rasakan ketika mendatangi beberapa karya arsitektur dan diaplikasikan dalam pemikiran dan konsep perancangannya.

3.2 Prinsip-Prinsip Fenomenologi

Istilah fenomenologi secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yaitu “*phainomenon*” logos” yang secara harfiah berarti ilmu pengetahuan nampak atau apa yang telah menampakkan diri sehingga nyata bagi diri manusia. Ilmu terkait filsafat fenomenologi awalnya dipopulerkan oleh Jerman Edmund Husserl (1859-1938) lebih dipandang sebagai bapak fenomenologi karena banyak pemikiran dan kajian mengenai ilmu filsafat.

Kemudian terdapat beberapa tokoh fenomenologi lainnya yang kita kenal telah mengembangkan pemikiran Husserl terkait ilmu tentang fenomena. Tiga tokoh besar tersebut antara lain adalah Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), Martin Heidegger (1889-1976), dan Gaston Bachelard (1884-1962), Juhani Pallasmaa (1936) dan tokoh-tokoh lainnya. Dalam konteks ini, setiap tokoh memiliki pandangan yang berbeda terkait penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Fokus pembahasan pada artikel ini akan membahas bagaimana suatu tokoh filsafat fenomenologi dapat merelevansikan pemikiran dan pemahaman fenomenologi ke dalam dunia arsitektur.

Pada umumnya terdapat beberapa faktor yang muncul terkait relevansi ilmu fenomenologi yang diterapkan dalam dunia arsitektur terhadap suatu bangunan berdasarkan pemahaman tokoh-tokoh fenomenologi. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah karakter, space, place, atmosfer, spirit, penggunaan panca indera, puitis, cahaya, material, skala, pengolahan ruang pada alam. Penjelasan masing-masing faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut: Sudut pandang fenomenologi seperti apa. Karakter, space, spirit, pengalaman tubuh dengan panca indera, puitis, kualitas sensori, material, kontekstualisasi ruang.

A. Karakter

Prinsip karakter muncul pada pemikiran Edmund Husserl (1859-1938). Menurut Husserl, fenomenologi adalah gambaran mengenai diri kita. Arsitektur mencerminkan tentang siapa kita dan apa kita sebagai manusia yang hidup di dunia. Keseluruhan konsep ini menunjukkan karakter. Dengan kata lain, menurut fenomenologi terdapat satu karakter yang sama antara perancang dan apa yang dirancang. Fenomenologi menggambarkan deskripsi mengenai kehidupan sehari-hari termasuk di dalamnya fantasi, imajinasi, ingatan, tindakan dan emosi.

B. Space, Place dan Atmosfer

Berdasarkan pemikiran Juhani Pallasmaa pengalaman ruang adalah ketika kita memasuki sebuah ruangan, ruangan tersebut memasuki kita dan terjadi pertukaran dan penggabungan antara subjek dan objek. Ruang berkaitan dengan apa yang kita rasakan pada kelima panca-indera yaitu indra penglihatan, penciuman, pendengaran, pengecapan dan perabaan. Contoh dari pengalaman ini seperti gravitasi, keseimbangan, pergerakan, skala/proporsi dan iluminasi yang keseluruhan prosesnya dapat dirasakan melalui panca indra. Sense yang kita rasakan pada tubuh kita dipengaruhi secara kuat oleh persepsi.

Genius loci yang dikemukakan oleh Norberg-Schulz dapat dikenali oleh manusia berdasarkan atmosfer ruangnya. Gunawan (2016) menginterpretasikan bahwa ruang dan atmosfer adalah kedua hal yang berbeda. Atmosfer lebih

kepada medium yang membuat persamaan ruang dan perbedaan ruang menjadi nyata. Atmosfer sebagai medium hanya bisa dirasakan namun tidak bisa dilihat.

C. Spirit

Prinsip spirit diungkapkan oleh Norberg-Schulz (1926-2000) yang merujuk pada kepercayaan bangsa Romawi kuno dimana mereka berkeyakinan bahwa setiap makhluk memiliki "genius" atau spirit pelindung. Mereka berusaha untuk menyesuaikan bangunan mereka dengan memahami apa yang diinginkan oleh "genius" dan menghormati mereka. Dalam fenomenologi arsitektur memahami genius loci adalah saat dimana manusia mengungkap genius loci suatu tempat dan membiarkan tempat tersebut menampilkan genius-nya.

D. Puitis

Makna puitis dikemukakan oleh Martin Heidegger (1889-1976). Menurut Heidegger makna puitis merupakan makna yang sangat penting antara hubungan satu objek dengan yang lain. Puitis membuat keberadaan manusia menjadi bermakna, dan makna merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. Makna puitis pada permukiman merupakan proses dimana suatu tempat dimana kita berada menjadi sebuah dunia sosial dan personal sekaligus rumah.

E. Kualitas Sensori

Sabatini (2017) dalam tulisannya mengatakan bahwa relevansi pemahaman fenomenologi dalam arsitektur terkait multisensoris terdapat pada karya tulis Pallasmaa yaitu: *An Architecture of Seven Senses* (1994). Pallasmaa dalam kritiknya terkait arsitektur masa kini hanya untuk kesenangan secara visual. Bahkan dalam kritiknya, banyak arsitek yang tidak mengerti bagaimana menjelaskan konsep dari hasil karya seperti penggunaan material yang harus menyesuaikan kondisi dan menjaga alam alam tanpa menimbulkan kerusakan yang parah.

Mengutip tulisan Pallasmaa pada buku *An Architecture of Seven Senses* dalam Sabatini (2017), Pallasmaa menjelaskan bahwa pengalaman multisensoris seharusnya dimiliki oleh karya arsitektur. Dalam hal ini, seorang arsitek dalam konsep karyanya perlu mengaktifkan keterlibatan semua pancha indera yang dimiliki. Jahanell (2008) dalam Satini (2017) mengatakan bahwa hasil dari pengalaman sensoris ini tak hanya memberikan informasi kognitif pada otak, namun juga mempengaruhi jiwa/perasaan pengguna (afektif), seperti misalnya menyegarkan atau menyembuhkan.

F. Material

Pada dasarnya kajian fenomenologi yang membahas mengenai suatu material dalam arsitektur terdapat pada kajian fenomenologi tektonika (Frampton (2010) dalam Gunawan (2016)). Kajian

terkait konteks material dalam ilmu fenomenologi lebih membahas bagaimana manusia menangkap artikulasi tektonika dalam ruang arsitektur yang terkait dengan material seperti warna, tekstur, dan lain-lain. Di dalam dunia arsitektur, tidak ada ruang tercipta tanpa adanya material. Griffere (2010) dalam Gunawan (2016) mengatakan bahwa material mempunyai suatu kualitas yang nyata yang dapat membangkitkan suasana dan emosi manusia. Komposisi penyusunan material berupa pertemuan, sambungan-sambungan pada konstruksi bangunan juga dapat berdampak pada suasana ruang (Griffere, 2010 dalam Gunawan (2016). Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan material yang digunakan untuk suatu ruang sangatlah penting agar harapan dan suasana yang dirasakan dapat tertuang pada ruang tersebut.

G. Kontekstualisasi Ruang

Arsitektur muncul sebagai wadah tempat untuk manusia beraktivitas dan rancangan yang ada seharusnya fokus pada ruang yang mewadahi aktivitas kegiatan manusia dengan berbasis human-oriented (Gunawan, 2016). Kutipan Gunawan (2016) terkait konferensi "the oxford Conference" pada tahun 2008 mengatakan bahwa banyak pemikiran mahasiswa arsitektur dalam memahami ruang telah menghilangkan unsur budaya. Hal ini didukung oleh pemikiran (sabatini, 2017) terkait kritiknya bahwa ide mengenai pertimbangan budaya dan sejarah, kontekstualitas pada ruang merupakan aspek penting lain yang dikemukakan oleh Pallasmaa.) Pallasmaa mengatakan Sabatini (2017) bahwa dunia arsitektur pada masa kini cenderung "idiosyncratic", yang dapat diartikan sebagai artistik yang individual, ganjil, atau aneh. Untuk memahami arsitektur secara luas perlu mengaitkan suatu ruang dengan konteks budaya sehingga tidak memunculkan sifat ego dalam proses perancangan arsitektur.

3.3 Relevansi Pemikiran & Karya Tadao Ando Dalam Perspektif Fenomenologi

Sebelum orang lain berspekulasi mengenai karyanya, Ando membela desainnya dengan mengatakan:

... In the moment, I thought of residential design as the creation of a space where people could live as they desired. If they felt cold, they could put on another layer of clothing. If they felt warm, they could take clothes off. The important thing was the space, not a mechanism for temperature control, but something defined and receptive to human life... No matter how advanced society becomes, institutionally or technologically, a house in which nature can be felt represents to me the ideal environment in which to live... ”

Tadao Ando menjelaskan bahwa desain hunian itu sebagai karya dari penciptaan ruang dimana manusia dapat hidup seperti apa yang mereka inginkan. Jika

mereka merasa kedinginan maka mereka dapat menggunakan baju tambahan untuk menghangatkan. Jika merasakan hangat mereka bisa melepaskan pakaianya. Hal yang terpenting adalah ruangan, bukan mekanisme pengaturan suhu tetapi sesuatu yang menjelaskan dan dapat diterima untuk kehidupan manusia.

Tidak peduli bagaimana masyarakat akan berubah, institusi atau teknologi, Rumah yang dimana alam dapat terasa sudah cukup mewakili bahwa lingkungan tersebut adalah tempat yang ideal untuk hidup.

Tabel 1. Penerapan Prinsip Fenomenologi terhadap Karya Tadao Ando

PRINSIP - PRINSIP FENOMENOLOGI					
Karya Tadao Ando	Skala	Cahaya	Material	Panca Indera	
Row House	Façade keras, yang menjadi satunya tampilan adalah beton ekspos (detail yang akan menjadi tanda tangan karya Ando). Komposisi yang simetris, aksial dan pintu masuk di tengahnya. Hanya ada dua massa bangunan yang digunakan dan dihubungkan dengan sirkulasi tengah.	Pencahayaan yang maksimal diberikan di tengah sebagai pusat dari bangunan tersebut. Mendapatkan banyak pencahayaan natural,	Karya Ando dengan bentuk box yang kontras sebagai pembeda dari bangunan yang ada di sekitarnya dengan penggunaan material beton di antara rumah-rumah kayu tua di pusat daerah Osaka. Material yang digunakan memiliki efek psikologis. Dengan kesederhanaannya seperti menghidupkan rasa keindahan jepang yang mencerminkan sifat kebudayaannya <i>"Place of nothingness"</i>	Di musim dingin dengan cuaca dingin dan hujan, atau di musim panas, penghuni rumah harus pergi ke luar, karena mereka harus menyeberangi teras yang tidak tertutup untuk mengakses dapur dan kamar mandi, merasakan angin atau hujan di wajah atau bisa menatap ke arah langit. Teras terbuka adalah "oasis" di tengah hiruk pikuk kota; tempat yang berhubungan dengan alam di dalam rumah, yang memungkinkan masuknya cahaya, udara, hujan, dingin atau panas, untuk menyaksikan awan berlalu atau menatap matahari; sebuah jendela yang memungkinkan pengguna untuk hidup bersama dengan alam	
Church of Light	Dua massa bangunan yang berfungsi sebagai gereja dan kapel. Keduanya terdiri dari balok beton segi empat. Gereja Cahaya utama, adalah sebuah kotak 6 x 6 x 18.	Bangunan ini memanfaatkan cahaya yang masuk melalui lubang tembok yang berbentuk salib.	Pada bagian dalam bangunan dapat terlihat tekstur tanah kasar. Seluruh bagian dalam gedung ini di ekspos untuk menyoroti anggaran dengan bukaan didin vertikal dan horizontal yang mengisi ruang. Bukaan ini dirancang bukan untuk bukaan cahaya saja melainkan juga sirkulasi udara dan ketika cuaca buruk akan ditutup.	Berbentuk kotak dengan dimensi 6 x 6 x 18 yang dilintasi oleh dinding pada sudut 15 °, yang memberi energi pada ruang. Hal ini dikarenakan bagian bangunan terpisah dari penutup yang memungkinkan cahaya untuk tersaring ke dalam dan menciptakan kesan atap yang mengambang. Ornamen digunakan untuk membuat cahaya spiritual menjadi lebih kuat seperti sakrum.	

4x4 House	Dua massa bangunan yang dibuat seperti dalam konsep bercermin	Terdapat kubus besar yang ada di lantai atas membuat bukaan kaca yang sangat lebar untuk memaksimalkan pencahayaan yang masuk	Menggunakan beton untuk bangunan pertama. Tadao Ando menerapkan sealant tahan air pada semua permukaan beton eksterior dan ditutupi kaca tebal dan untuk bangunan di rumah kedua, Ia juga menggunakan kayu pinus dari kayu Oregon dan Paulownia.	Sehubungan dengan rumah itu, Ando berkomentar: "...Dengan membuat sepasang struktur serupa, yang pintunya terbuka ke arah laut, tetapi dibangun dari bahan-bahan yang berbeda, beton dan kayu, saya berharap dapat memperkuat hubungan arsitektur dengan tempat ...".
-----------	---	---	--	---

4. Kesimpulan

Setelah menganalisis ketiga karya Tadao Ando yaitu: Row House, Church of Light and 4x4 House dan masih banyak karya beliau yang terbangun lainnya teridentifikasi bahwa Tadao Ando menunjukkan pendekatan terhadap alam dan lingkungan sekitar memiliki banyak kesamaan dengan pemikiran fenomenologi diantaranya yaitu cara Ando memiliki paradigma terhadap dunia. Ando memiliki perhatian lebih terhadap hal-hal fenomenologis yang dapat dilihat dari cara ia berpikir, merumuskan suatu permasalahan, dan menyelesaikan persoalan. Hal tersebut membuat Ando menjadi seorang tokoh fenomenologi tanpa di sadari, karena tidak ada bukti atau pernyataan secara konkret yang mendukung pemikiran fenomenologi beliau. Pemikirannya berasal dari kontemplasi sistematis dan upaya yang berkaitan dengan fenomenologi. Cara Ando memandang dunia dan rasa perhatian yang dimiliki Ando sangat besar terhadap orisinalitas dan signifikansi adat budaya Jepang dan banyak di tuangkan pada karya karyanya yang sudah terbangun.

Bangunan yang dihasilkan Ando dapat menstimulasi spirit manusia sebagai bangunan dan terasa dampak emosional penggunanya secara langsung. Unsur alam yang sangat dekat dengan karya-karya Ando dapat membungkai pemandangan indah di sekeliling bangunan dengan bentuk atau buaan geometris dapat menghasilkan karya yang memanjakan mata dan memberi dampak relaksasi. Permainan bayangan juga memberi efek dramatis dan menambah nilai estetika sebuah bangunan. Tiga hal yang menonjol dalam karya Tadao Ando adalah penggunaan material beton ekspos yang hampir selalu menjadi ciri, bentuk geometri terlihat sederhana namun sangat terlihat berkelas dan menggunakan detail-detail rumit, dan membuat bangunan yang tidak memiliki batas dengan alam. Ketiga hal tersebut digunakan Ando secara terus menerus pada karyanya.

Dapat disimpulkan bahwa walaupun Ando tidak pernah mengakui atau menganggap dirinya memiliki pendekatan fenomenologi dalam arsitektur, tapi sikapnya terhadap arsitektur dan hal-hal arsitektur,

misalnya perhatiannya terhadap suatu tempat atau lingkungan sekitarnya, cahaya, memanjakan para penikmat karyanya melalui panca indra, genius loci, pengalamannya terhadap ruang, dan perlawanannya menentang standardisasi, lokalitas yang harus mendunia, postmodernisme dangkal, dan teknologi berlebihan di sisi lain, membuat Ando secara tidak sadar terpengaruh oleh pemahaman Fenomenologi.

Daftar Pustaka

- Arifin, Muhammad. 2013. Row House, Tadao Ando. <https://genkarsitek.wordpress.com/2013/03/16/row-house-tadao-ando/>. (10 mei 2019).
- Creswell, J.W. (2008). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. California: Sage Publications, Inc.
- Groat, L. & Wang, D. (2002). Architectural Research Methods. New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Ilmiah, T (2007). Ideologi dalam Pengembangan Pengetahuan. Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia, 1, 01-12
- .Gunawan, Y. (2016). Kajian Pendekatan Fenomenologi Dalam Arsitektur Vernakular. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Katolik Parahyangan. <https://en.wikiarquitectura.com/building/azuma-house-row-house/>
- <https://en.wikiarquitectura.com/building/church-of-light/>
- Nyawara, Brenda. <https://www.archute.com/church-of-the-light/> (15 mei 2019)
- Sabatini, S., N., Kurniati, F., Haristianti, V., & Sudrajat, I. (2017). Sumbangsih Juhani Pallasmaa dan Teori Arsitektur. RUAS, 15, 2.
- Shirazi, M. (2012). An Investigation on Tadao Ando's Phenomenological Reflections. Armanshahr Architecture & Urban Development, 4, 8.
- Wikipedia Tadao Ando https://id.wikipedia.org/wiki/Tadao_Ando (14 Januari 2023)